

THE PRESSURE'S ON TO BE ONE JUMP AHEAD

Your opponent played first. Globe-hopping through the world and into space, he's skilfully avoided everything that could cost him a 'life'. And as he's gobbled and popped almost all the apples and balloons on the way, he's leapt his way to a brilliant score.

He's pleased. You're not.

Now it's your go. In the forest, you escape the jaws of set after set of ball-eating plants, duck the bees and birds, over the hedgehog, under the rising ball. Perfect!

But the seaside's no picnic – straight away you land on a lizard. Pop! One life lost. And you're down on score. Bounding on, you approach cacti, and approaching you is a balloon, closely followed by rooks. You could glide safely over the cacti, or jump for the balloon – risking death at the claws of the birds.

Three balls, three lives left. Lose them and there's no bouncing back. But you need those points . . .

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore 64/128

Cassette – Press SHIFT and RUN/STOP

Disc – Load “*”, 8, 1

Spectrum

48k Cassette – LOAD “*”

+3 Disc – use loader

Amstrad/Schneider

Cassette – Press CTRL + ENTER

Disc – RUN “ELITE”



ON VOUS TALONNE POUR FAIRE UN SAUT EN AVANT!

C'est votre adversaire qui commence à jouer. D'étape en étape, il sautille à travers le monde et dans l'espace mais il a surtout pris soin d'éviter tout ce qui peut lui coûter la "vie". Et comme il a englouti toutes les pommes et crevé tous les ballons qui se trouvent sur son passage, il se rapproche à grands bonds d'un score brillant.

Il est satisfait. Mais ce n'est pas votre cas.

C'est maintenant à votre tour de jouer. Dans la forêt, vous tentez de vous échapper des prises de la mâchoire des plantes dévoreuses de balles, d'éviter les abeilles et les oiseaux, sautant par-dessus le hérisson ou sous le ballon. Parfait!

Mais voilà! Le bord de la mer n'est pas une partie de plaisir car maintenant vous atterrissez directement sur un lézard. Pan! Une vie en moins. Et votre score s'en ressent. Continuant à faire de grands bonds, vous vous rapprochez des cactus pendant qu'un ballon se rapproche de vous, suivi de très près par une colonie de corneilles. Soit vous planez sans danger au-dessus des cactus ou bien faites un saut vers le ballon risquant la mort entre les griffes des oiseaux.

Il ne reste plus que trois balles et trois vies. Perdez-les et vous êtes perdu. Cependant, vous avez besoin de ces points . . .

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore 64/128

Cassette – Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP

Disquette – CHARGEZ “*”, 8, 1

Spectrum

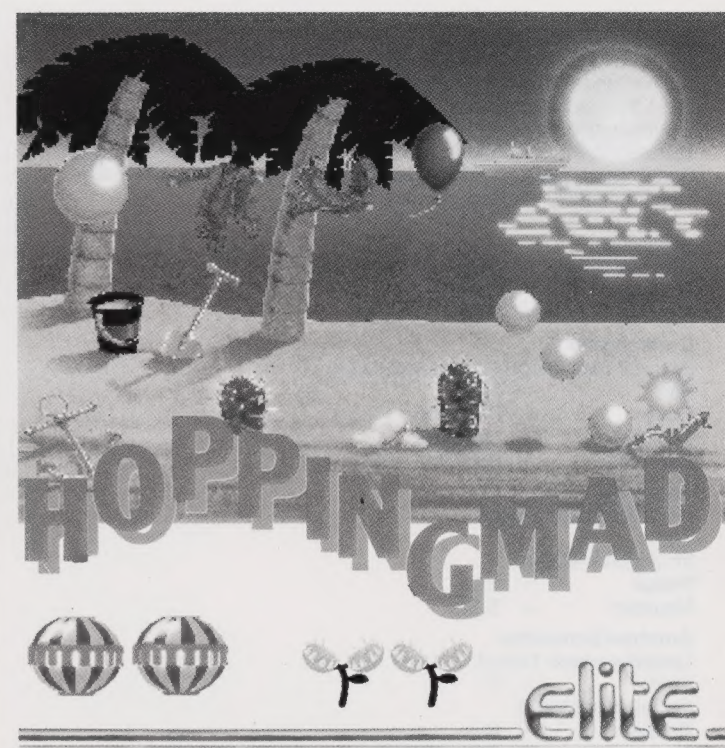
Cassette 48k – LOAD “*”

Disquette +3 – Tapez USE LOADER

Amstrad/Schneider

Cassette – Appuyez sur CTRL + ENTER

Disquette – Tapez RUN “ELITE”



VERRÜCKT GEHÜPFT IST HALB GEWONNEN!

Dein Gegner hat sich ganz schön ins Zeug gelegt. Als Globetrotter ist er durch die Welt gehüpft und hat sogar den Sprung ins All gewagt. Dabei ist er tunlichst allem aus dem Weg gegangen, was ihm ein Leben hätte kosten können, und hat unterwegs so ziemlich alle Äpfel und Luftballons verschmaust . . . und sich auf diese Weise eine ganze Menge Punkte gutschreiben können.

Er ist mit sich und der Welt zufrieden. Was man von Dir nicht behaupten kann.

Aber jetzt kommt Deine Chance. Im Wald gelingt es Dir, ungeschoren an den aufgesperrten Mäulern der ballfressenden Pflanzen vorbeizukommen, den Bienen und Vögeln ein Schnippchen zu schlagen, mit einem Satz über den Igel zu hüpfen und unter der großen Kugel durch. So weit so gut.

Aber der Strand ist kein reines Vergnügen – Du landest direkt auf einer Eidechse. ZZZZZ! Ein Leben schrumpft dahin. Das kostet Punkte. Doch es geht weiter. Du nährst Dich den Kakteen. Ein bedrohlicher Ballon kommt auf Dich zu, dich gefolgt von einer Schar Krähen. Du könntest Dich gleitend über die Kakteen hinwegsetzen oder es mit dem Ballon versuchen, allerdings auf die Gefahr hin, daß Dich die scharfen Krallen der Krähen zerfetzen.

Drei Bälle, drei Leben, bleiben Dir übrig. Wenn Du die verlierst, ist ausgehüpft. Und wie willst Du Dir dann die Punkte beschaffen?

LABEANLEITUNGEN

Commodore 64/128

Kassette – SHIFT festhalten und RUN/STOP drucken

Diskette – LOAD “*”, 8, 1

Spectrum

48k Kassette – LOAD “*”

+3 Diskette – Loader benutzen

Amstrad/Schneider

Kassette – CTRL + ENTER drucken

Diskette – RUN “ELITE”

SPIELANLEITUNG

Du mußt Dir Deinen Weg durch die gefährlichen Landschaften bahnen und 10 Ballons einzusammeln versuchen, mit deren Hilfe Du dann zur nächsten Ebene hochschweden kannst. Auf jeder Ebene tummeln sich verschiedene Geschöpfe. Manche davon kannst Du zerquetschen, um Punkte einzuheimsen, andere behindern Dein Fortkommen ganz ernstlich. Natürlich liegen auch überall verstreut Objekte herum, die Bonuspunkte einbringen.

Steuerung

Beschleunigen – Links
Bremsen – Rechts
Sprung – Feuer

Commodore

Joystick über Steckplatz 2 anschließen

Start – Feuer
Pause – Run/Stop
Neustrat – Leertaste
Beenden – Run/Stop + Q

Spectrum

Undefinierbare Tasten
Start – S
Im Joystick-Modus
Pause – H
Neustart – S

Amstrad/Schneider

Undefinierbare Tasten
Start – S
Im Joystick-Modus
Pause – H
Neustart – S

Hopping Mad © 1988, Elite Systems International Ltd.

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, Vervielfältigen, der Verleih und Wiederverkauf sowie die Verbreitung und öffentliche Vorführung sind ohne die vorherige ausdrückliche und schriftliche Zustimmung von Elite Systems International Ltd. strengstens untersagt.

Garantie

Das vorliegende Softwareprodukt ist nach den höchsten Qualitätsanforderungen sorgfältig entwickelt und hergestellt worden. Den beiliegenden Anleitungen zum Laden des Programms ist genau Folge zu leisten. Sollten aus irgendwelchen Gründen Schwierigkeiten beim Betreiben des Programms auftreten, und liegt die Vermutung nahe, daß das Band defekt ist, senden Sie dieses bitte an die folgende Anschrift:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd
Eastern Avenue
Lichfield
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Ihre Rechte werden dadurch in keiner Weise eingeschränkt.

REGLES DU JEU

Essayez d'attraper 10 ballons en rebondissant au travers des paysages hasardeux et vous vous retrouverez à un niveau plus avancé. Il y a divers habitants à trouver à chaque niveau, vous pouvez en anéantir certains et gagner des points de bonus mais quelques autres sont là pour faire obstacle à votre avance. De même, vous pouvez gagner des points grâce aux quelques objets qui se trouvent éparpillés ça et là, autour des écrans.

Commandes de contrôle

Accélération – Vers la gauche
Ralentissement – Vers la droite
Saut – Feu!

Commodore

Utiliser le joystick en port 2
Début – Feu!
Pause – Run/Stop
Reprise – Barre d'espace
Arrêt – Run/Stop + Q

Spectrum

Clavier interchangeable
Début – S
Avec le joystick
Pause – H
Reprise – S

Amstrad/Schneider

Clavier interchangeable
Début – S
Avec le joystick
Pause – H
Reprise – S

Hopping Mad © 1988, Elite Systems International Ltd.

Tous droits réservés dans le monde entier. La copie, le prêt, la diffusion radiotélévisée ou la revente sans autorisation expresse écrite d'Elite Systems International sont strictement interdits.

Garantie

Ce logiciel a été mis au point et fabriqué dans le respect des normes de qualité les plus strictes. Veuillez lire avec soin les instructions de chargement jointes. Si pour une quelconque raison vous avez des difficultés à exécuter le programme et pensez que la bande est défectueuse; renvoyez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Télex: 336130 ELITE G

Notre Département du Contrôle de Qualité essaiera le produit et vous fournira immédiatement et gratuitement un produit de remplacement. Notez par ailleurs que cela n'affecte en rien vos droits légaux.

PLAYING INSTRUCTIONS

Bounce around the hazardous landscapes and try to collect 10 balloons, which will allow you to float up to the next level. There are various inhabitants to be found on each level, some you can squash and gain bonus points, whilst others are out to hinder your progress. There are also objects lying around the screens which give bonus points.

Controls

Speed up – Left
Slow down – Right
Jump – Fire

Commodore

Use joystick to port 2
Start – Fire
Pause – Run/Stop
Restart – Space Bar
Quit – Run/Stop + Q

Spectrum

Redefinable keyboard
Start – S
In joystick mode
Pause – H
Restart – S

Amstrad/Schneider

Start – S
In joystick mode
Pause – H
Restart – S

Hopping Mad © 1988, Elite Systems International Ltd.

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems International Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd.
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.